



**Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság
2019/2020-as évad**

League of Legends szabályzat

Érvényes: 2020. január 26-tól

Elfogadva és jóváhagyva a HUNESZ 2020 (év)/1/1. sz. Elnökségi határozatával.

Tartalomjegyzék

1.	Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság	3
2.	Admin segítség	3
3.	Kiemelt szabályok	3
3.1	Életkor	3
3.2	Nemzetiségi szabályok	3
3.3	Csapatlétszám	3
3.4	Eltiltások	3
3.5	Átigazolások	3
3.6	Szervezetekre vonatkozó korlátozások	3
4.	Játék és kupa specifikus szabályok	4
4.1	Osztályozó kupák lebonyolítása	4
4.2	Osztályozó kupa döntő	4
4.3	Alapszakasz	4
4.4	Rájátszás	4
4.5	Döntő	4
5.	Általános szabályok	4
5.1	Meccs Média	6
5.2	Beállítások	6
5.2.1	Custom lobb beállítások	6
5.2.2	Custom lobb elkészítésének folyamata	6
5.2.3	Kliens és szerver	7
6.	Mérkőzés szabályok	7
6.1	Késés / Nem megjelenés	7
6.2	Lebonyolítás	7
6.2.1	Best of One (Bo1)	7
6.3	Előkészületek	7
6.4	Játékiók / Summoner Name	8
6.5	Placeholder	8
6.6	Nem pickelt champion használata	8
6.7	Játékos csere	8
6.8	Játékbeli szabályzat	8
6.8.1	Játékosok száma	8
6.8.2	Pause szabály	9
6.8.3	Újrjátszás szabályai	9
6.8.4	Mérkőzés vége	9
6.9	Illegális tevékenységek	9
6.10	Nézők (Spectators)	9
7.	A bajnokságra vonatkozó plusz szabályok	9
7.1	Büntetőpontok	9
7.1.1	Minor büntetőpont	9
7.1.2	Major büntetőpont	10
7.1.3	Elrendelt büntetőpontok	10
7.1.4	Liga bannok és büntetőpontok a MNEB-en kívül	10
7.2	Általános	10
7.2.1	Szabályváltozások	10
7.2.2	A szabályzat érvényessége	10
7.2.3	Bizalmasság, titoktartás	10
7.2.4	Etikai kódex	10
7.2.5	Saját játék közvetítése	11
7.2.6	Közvetítés	11
7.2.7	Nick nevek	11
7.2.8	Csapat név	11
7.2.9	Csapaton való változtatások	11
7.2.10	Kezdő játékosok és csapatfelállítás	11
7.2.11	Játékos cserék, átigazolások	12
7.2.12	Csapat feloszlása, liga elhagyása	12
7.2.13	Screenshot készítése	12
7.2.14	Csapat pótlása	12
7.2.15	Pótló csapat	12
7.3	Meccs kezdés	12
7.3.1	Pontosság az alapszakasz alatt	12
7.3.2	Nem megjelenés (no-show)	13
7.4	Meccs óvás	13
7.4.1	Definíció	13
7.4.2	Meccs óvás szabályai	13
7.4.2.1	Határidő az óvásra	13
7.4.2.2	Az óvás tartalma	13
7.4.2.3	Az óvásban lévő személyek	13
7.4.2.4	Az óvásban való viselkedés	13
7.5	Meccs mozgás, időpontváltoztatás az alapszakaszban	13

7.6.	Elérhetőség.....	14
8.	Büntetőpontok	14

1. Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság

A Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság (MNEB) Magyarország első, több e-sport játékot felvonultató, liga rendszerű bajnokságsorozata a Magyar E-sport Szövetség szervezésében.

Az MNEB 2019/20-as szezonjában, melynek összdíjazása 15.000.000 Ft, a versenyzők 7 különböző játékban mérik össze a tudásukat.

További információ: <https://mneb.hu>

Az ESL játékszabályzatain túl HUNESZ szabályai érvényesek:

- Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata
- A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata
- A Magyar E-sport Szövetség Etika és gyermekvédelmi szabályzata
- Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság Versenykiírása

Megtalálhatóak: <https://hunesz.hu>

2. Admin segítség

Az osztályozó kupák alatt az ESL hivatalos Discord szerverén (#hu-support), míg az alapszakasz alatt az MNEB Discord szerverén (#lol) kérhettek segítséget leggyorsabban az adminoktól.

3. Kiemelt szabályok

3.1. Életkor

A MNEB LoL 2. évadára, csak 16 évnél idősebbek nevezhetnek. 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező szülői beleegyezést bemutatni. A kitöltendő dokumentum a HUNESZ hivatalos oldalán elérhető.

3.2. Nemzetiségi szabályok

Kezdőcsapatban minimum 3 magyar és maximum 2 európai játékos vehet részt.

Magyar játékosnak számít minden olyan személy, aki rendelkezik magyar állampolgársággal. Kettős állampolgárság esetén a játékos eldöntheti melyik országot szeretné képviselni, amit az ESL adminoknak support ticketen keresztül az osztályozó kupa kezdete előtt jelezni kell.

3.3. Csapatlétszám

A maximálisan megengedett csapatlétszám 7 fő, ami 5 kezdő és 2 csere játékosból adódik össze. Egy csapatnak legalább 5 játékosal kell rendelkeznie, hogy elindulhasson az osztályozó kupa selejtezőin.

3.4. Eltiltások

A MNEB LoL osztályozó kupáin , illetve az alapszakaszban nem vehet részt olyan játékos, aki határozott, vagy határozatlan időre fagyasztott ESL profillal rendelkezik.

3.5. Átigazolások

Amennyiben egy csapat továbbjut az osztályozó kupa döntőjébe, onnantól kezdve a szezon további szakaszaiban cserére nincs lehetőség.

Addig amíg egy csapat nem jutott tovább az osztályozó kupa döntőjébe szabadon igazolhat (amennyiben a játékos már nem regisztrált tagja az alapszakasznak)

3.6. Szervezetekre vonatkozó korlátozások

Egy szervezetnek vagy csapatnak nem lehet semmilyen formális vagy informális pénzügyi vagy szerződésbeli kapcsolata másik szervezettel vagy csapattal, az ilyen esetek automatikus kizárást és pénzbírságot vonnak maguk után.

Egy szervezet több játékból is indíthat csapatot az osztályozók kupák alatt, azonban csak egy csapattal vehet részt az alapszakaszban. Olyan szervezet melynek egyik csapata már alapszakaszból kezdi meg a versenyzést, nem vehet részt másik csapattal az osztályozó kupák alatt.

4. Játék és kupa specifikus szabályok

4.1. Osztályozó kupák lebonyolítása

Az osztályozó kupák lebonyolítása annak függvénye mennyi csapat erősíti meg a nevezését az adott kupa utolsó kezdete előtt 30 perccel (Check-In) Az osztályozó kupákra bármennyi csapat nevezhet.

Négy kupa lesz megrendezve, ahonnan a legjobb 4 csapat jut tovább a döntőbe, amit összesen 16 csapat alkot. Ha egy csapat nem jutott be a legjobb 4-be, az újra nevezhet a következő alkalomra.

A négy nyílt osztályozó kupán egyenes kieséses ágrajz lesz, aminek minden meccsét le kell játszani. Az összes meccs Best-of-One(BO1), kivéve a bejutásért szóló meccseket (Top8), ami Best-of-Three(BO3) lesz.

Osztályozó kupa időpontjai:

- Február 8. 14:00 – I. kupa
- Február 9. 14:00 – II. kupa
- Február 15. 14:00 – III. kupa
- Február 16. 14:00 – IV. kupa

4.2. Osztályozó kupa döntő

Az osztályozó kupa döntője két napon lesz megrendezve.

Időpontok: 2020. Február 22-én 14:00-kor kezdődik az első nap, majd az abból továbbjutók 2020. Február 23-án 14:00-kor folytatják a mérkőzéseket. A 2. napon dől hogy ki jut tovább a 2019/2020-a szezon alapszakaszába.

A továbbjutó csapatok száma annak függvényében kerül meghatározásra, hogy az I. szezon legjobb hat csapatából, mennyi csapat tudja folytatni a II. szezon alapszakaszában. (Pl.: Amennyiben 3 csapat tudja folytatni, úgy az osztályozó kupa legjobb 5 csapata jut be a II. szezon alapszakaszába.

4.3. Alapszakasz

Az alapszakasz 8 csapattal, Double Round-Robin(oda-visszavágó csoportkörön belül), formátumban kerül megrendezésre, ahol minden mérkőzés Bo1-ben kerül lejátszásra. Mérkőzés eredményétől függően az alábbi pontok kerülnek kiosztásra.

- Győzelem: 3 pont
- Döntetlen: 1 pont
- Vereség: 0 pont

A 14. forduló után a csoportkör 1. helyezett csapata direktbe továbbjut a döntőbe, míg a 2. – 6. helyezettek a következő szakaszba, a rájátszásba jutnak tovább.

4.3.1. Döntetlen esetén

Amennyiben két csapat között a 14. forduló után pontegyenlőség áll fenn, sorrendben fentről lefelé a következő kritériumok alapján kerül meghatározásra a végső ranglista:

1. Egymás elleni eredmény
2. Több nyert mérkőzés az alapszakasz 2. felében (8-14. forduló)
3. Tiebreaker mérkőzés

Többszörös döntetlen esetén és minden egyéb esetben melyet ezen bekezdés nem fed le, az [LEC 2020-as szezonjának](#) 6.4-es bekezdése (és annak alpontjai) érvényes. Minden esetben, az ezen kritériumok alapján kialakult ranglista a végleges, nem az ESL oldalon megjelenített.

4.4. Rájátszás

A rájátszás King of The Hill rendszerben kerül lebonyolításra. Az alapszakasz 2.-6. helyezett csapata kerül be egy kupába, ahol helyezéstől függően indulhatnak egyre előnyösebb pozícióból a csapatok. A fordulók időpontja:

- 2020. Április 20: alapszakasz 6. vs. 5. helyezett mérkőzése.
- 2020. Április 21: 6. vs. 5. mérkőzés győztese vs. alapszakasz 4. helyezett mérkőzése.
- 2020. Április 22: az április 21-i mérkőzés győztese vs. alapszakasz 3.helyezettjének mérkőzése.
- 2020. Április 23: az április 22-i mérkőzés győztese vs. az alapszakasz 2. helyezettjének mérkőzése.

4.4.1. Formátum és oldalválasztás

Minden forduló Bo3 módban kerül megrendezésre. Az 1. és a 3. mérkőzésen a magasabban seedelt (alapszakaszban előrébb végzett) csapat dönthet, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni, míg a 2. mérkőzésen az alacsonyabban seedelt csapaté a jog, hogy eldönthesse melyik oldalt választja.

4.4.2. Oldalválasztás határideje és kommunikációja

Az adott forduló első mérkőzésére, legkésőbb 12 órával a mérkőzés kezdete előtt, a létrehozott ESL meccs adatlapján szükséges lekommunikálnia a magasabban seedelt csapatnak, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni.

Adott fordulón belül a rákövetkező mérkőzésekre annak a csapatnak, akinél a választás joga van, az előző mérkőzés végétől számítva 5 perc áll rendelkezésére, hogy az MNEB Intercom szerveren a #lol szobába lekommunikálja, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni.

4.4.3. Felállás leadás

Minden csapatnak legkésőbb a kiírt forduló előtt 12 órával az ESL meccs oldalon szükséges leadni a kezdő felállást.

4.5. Döntő

A döntő 2020. Április 26-án 16:30-as kezdéssel kerül megrendezésre

4.5.1. Formátum és oldalválasztás

A döntő mérkőzés Bo5 módban kerül megrendezésre. Az 1, 3. és 5. mérkőzésen a magasabban seedelt (alapszakaszban előrébb végzett) csapat dönthet, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni, míg a 2. és 4. mérkőzésen az alacsonyabban seedelt csapaté a jog, hogy eldönthesse melyik oldalt választja.

4.5.2. Oldalválasztás határideje és kommunikációja

Az első mérkőzéssel kapcsolatosan legkésőbb 24 órával a kiírt kezdés előtt, a létrehozott ESL meccs adatlapján szükséges lekommunikálnia a magasabb seedelt csapatnak, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni.

A rákövetkező mérkőzésekre az adott csapatnak az előző mérkőzés végétől számított 5 perc áll rendelkezésére, hogy az MNEB Intercom szerveren a #lol szobába lekommunikálja, hogy melyik oldalon szeretne kezdeni.

4.5.3. Felállás leadása

Minden csapatnak legkésőbb a kiírt időpont előtt 24 órával az ESL meccs oldalon szükséges leadni a kezdő felállást.

5. Általános szabályok

5.1. Meccs Média

Minden mérkőzéssel kapcsolatos bizonyítékot (screenshot, replay stb) legalább 14 napig meg kell tartani. Általános esetben, ezeknek a bizonyítékoknak feltöltésre kell kerülni a mérkőzés részletek menüpontban. A mérkőzésekkel kapcsolatos bizonyítékok meghamisítás büntetőpontokat von maga után. A feltöltött bizonyítékok elnevezésének mindig tükröznie kell azoknak tartalmát. Amennyiben egy admin munkáját akadályozza a rosszul elnevezett mérkőzés média büntetőpontot szabhat ki, azonban ez nem adhat okot a másik csapatnak az óvásra.

5.2. Beállítások

5.2.1. Custom lobb beállítások

A lobbit a következő beállításokkal szükséges elkészíteni

- Map: Summoner's Rift
- Game type: Tournament Draft
- Allow spectators: All (selejtezőkre)
- Allow spectators: Lobby only (alapszakaszra)

5.2.2. Custom lobb elkészítésének folyamata

Nem közvetített mérkőzések: Olyan mérkőzéseken ami nincs közvetítve (általában az osztályozó kupa fordulói és az osztályozó kupa döntő egyes szakaszai) a lobbikreálás a játékosok felelőssége. Ennek folyamata:

- Az ESL ágrajz alapján magasabban seedelt csapat létrehozza a lobbikreálást
- A lobbikreálási adatait (neve, jelszava) ESL Chaten megosztja az ellenfél csapatával, vagy meghívást küld az ellenfél játékosainak
- Ha mindkét csapat megérkezett elkezdődhet a mérkőzés

Amennyiben az alacsonyabban seedelt csapat nem kap meghívást a fordulótó időpontjától számított 10 percen belül, köteles elkészíteni, azt és meghívni az ellenfél játékosait.

Közvetített mérkőzések: Olyan mérkőzéseken ami közvetítve van, az admin csapat hozza létre mérkőzés indításához szükséghez lobbikreálást. Az elkészítés folyamata:

- ESL admin létrehozza a lobbikreálást
- A lobbikreálási adatait ESL Chaten megosztja a játékosokkal
- Amikor a játékos engedélyt kap az admintól/observertól elindíthatja a mérkőzést.

5.2.3. Kliens és szerver

Minden mérkőzésnek az EU Nordic & East szerveren kell mennie.

6. Mérkőzés szabályok

6.1. Késés / Nem megjelenés

Minden csapatnak 20 perc áll rendelkezésére, hogy megjelenjen az adott mérkőzésen. (Mérkőzés időpont +20 perc). Ha csak egy vagy kettő játékos hiányzik egy csapatverseny esetén, az admin engedélyezhet még néhány percet.

- Az osztályozó kupán, amennyiben egy csapat késik, vagy nem jelenik meg (no show), automatikus kizárással kerül az adott versenyről. Kérjük ilyen esetben a "nem jelent meg" végeredményt leadni és feltölteni egy screenshot-ot a kreált lobbikreálási adatairól.
- Amennyiben az osztályozó kupa döntőjén, vagy az alapszakaszban és további szakaszokban történik a késés úgy a csapat minor és major büntetőpontokkal büntetendő.

6.2. Lebonyolítás

6.2.1. Best of One (Bo1)

A nagyobb seed-del rendelkező csapat (pl. 1 nagyobb mint 23) választhat, hogy szeretné-e a first ban & first pick-t.

6.3. Előkészületek

Minden problémát próbáljatok meg elhárítani a meccs előtt. Kapcsolat vagy hardware probléma kizárással járhat az ESL adminok által.

- Megegyezés a játékosok/csapatok között komment formában köteles a meccs alatt lenni.

- Ellenőrizték, hogy rendesen van-e beállítva a lobb
- Bizonyosodjatok meg arról, hogy minden játékos készen áll. Egy csapatjátékban, minden résztvevő csak egy ESL csapatban lehet. Ha egy résztvevő nem a csapat tagja, (a) Figyelmeztetés, (b) Kizárás, (c) 2-6 Büntető pont, (d) Újrajátszás követheti, a körülményektől függően. Amennyiben ennek a gyanúja felmerül, az ESL adminok részletesen megvizsgálják az ügyet.

6.4. Játékiók / Summoner Name

Minden ligában szereplő, vagy osztályozó kupában résztvevő játékos köteles hozzáadni a jelenlegi játékbeli nevét az ESL profiljához, a megfelelő szerveren természetesen (pl. EU Nordic & East Summoner name). Kismértékű elírás esetén nem fog kizárás történni, de a játékos köteles hozzáadni a későbbiekben a megfelelő nevét az ESL profiljához.

Amennyiben az admin csapat úgy ítéli meg, hogy egy játékos summoner neve, nem összeegyeztethető a liga értékrendjével, úgy kötelezhetik a játékost annak megváltoztatására.

Ezen felül játékosok által választott nicknevek és játékiók nevek nem tartalmazhatnak, vagy utalhatnak semmilyen vulgáris, politikai, vagy szexuális tartalomra.

6.5. Placeholder

Placeholder használata engedélyezett. Ez esetben kötelező tájékoztatnod az ellenfél csapatot a) ESL chat vagy b) Játékon belüli chat használatával mielőtt a játék elkezdődne. Placeholder akkor használandó, amikor egy játékos nem rendelkezik egy hőssel, amelyet a csapata ki szeretne választani. Ez esetben az a játékos, akinek nincs meg az a bizonyos hős, egy véletlenszerű, nem gyakran játszott karaktert kell kiválasztania. Minden esetben magyarázzátok el rendesen, hogy az a hős, amit választott egy placeholder (a hősoket meg kell nevezni). Amint az ellenfél informálva lett, kiválaszthatod azt a hőst, és folytathatjátok a pick fázist. Amint befejeződött az összes hős kiválasztása, egy játékosnak el kell hagynia a hős választást, majd visszalépnie a lobbiba. Amint mindenki a helyén van, újra el kell kezdeni a hős választást, de most már mindenkinek a saját karakterét kell választani.

6.6. Nem pickelt champion használata

Ha egy csapat egy olyan hőssel kezdi meg a mérkőzést, amit nem pickelt, a játékot újra létre kell hozni. Semmit sem szabad változtatni a két mérkőzés létrehozása között, csak a rossz hőst kell kicserélni.

6.7. Játékos csere

Ha az egyik csapat játékos cserére folyamodik a bannok és pickek megkezdése után, de a játék megkezdése előtt, akkor abba mind két csapatnak bele kell egyeznie. Egy Best Of Three(B03) mérkőzésen megengedett játékost cserélni két mérkőzés között, amennyiben a játékos az ESL csapat tagja.

6.8. Játékbeli szabályzat

6.8.1. Játékosok száma

A mérkőzést 5 az 5 ellen kell lejátszani, 4 az 5, vagy 4 a 4 ellen még megegyezés esetén sem indítható el a mérkőzés.

6.8.2. Pause szabály

Tournament Draft módban a pause funkció használata csak különlegesen indokolt esetben engedélyezett, ilyen például a kifagyás. Egy pause nem tarthat tovább 10 percnél. Ennél hosszabb igénybevétel esetén, engedélyt kell kérni az ellenféltől vagy az ESL Adminoktól, ha ezek nem teljesülnek a mérkőzés folytatódik. Játékos kifagyásnál engedélyezett a pause használata. Minden más esetben mindkét beleegyezésére szükség van a játék megszakításához, amit all chatbe jelezni kell. Játék újraindítása, csak akkor engedélyezett, ha mindkét fél készen áll a folytatásra és ezt jelezte is all chatbe. Amennyiben a pause hossza eléri a 10 percet és a meghosszabbításra engedélyt sem kapott, úgy folytatni kell a mérkőzést. A pause nem megfelelő használata kizáráshoz vezet. Bizonyítékként screenshotot kell készíteni a történésekről és azt feltölteni a mérkőzéshez ESL-en.

6.8.3. Újrajátszás szabályai

Az új mérkőzésen is az előző bannokkal és pickekkel kell játszani és nem megengedett a játékos csere. Ha egy játékos nem tud semmilyen módon vissza csatlakozni egy elindult mérkőzéshez (pl: bug) és a mérkőzés még nem tart régebb óta mint 1 perc, akkor új mérkőzést kell indítani. Ebben az esetben kötelező screenshot-ot feltölteni a bugról.

6.8.4. Mérkőzés vége

Ha egy csapat megsemmisíti az ellenfél nexus-át úgy a mérkőzésnek vége. A játékosoknak kötelező a mérkőzés vége után további 5 másodpercet várni, csak ezután történhet meg a mérkőzés elhagyása. Amennyiben ezen időhatárt a játékosok szándékosan figyelmen kívül hagyják, abban az esetben 3 minor büntetőpont kerül kiosztásra az adott játékos csapatának.

Technikai gondokból fakadó, nem szándékos kilépés esetenként külön-külön kerül elbírálásra.

6.9. Illegális tevékenységek

Bármilyen cselekvés, amely jogosulatlan előnyhöz juttat, az szigorúan tilos. Beleértve a bármilyen bug használatát.

6.10. Nézők (Spectators)

Spectator meghívása csak akkor engedélyezett, ha mind a két csapat beleegyezik. Kivételt képez ez alól az ESL admin csapat és minden olyan személy, akik engedélyt kaptak erre (pl. közvetítők, vagy observerek). Ha a hivatalos közvetítő csatorna valamelyike szeretné a meccset közvetíteni, a játékos azt nem utasíthatja vissza. Csak olyan spectatorok meghívása javasolt, akikben megbíztok. Nem engedélyezett óvást kezdeményezni egy mérkőzés után, hogy panaszodjatok velük kapcsolatban, amikor beleegyeztetek az elején.

7. A bajnokságra vonatkozó plusz szabályok

Ezek a szabályzati pontok kiegészítést képeznek, vagy felülírást, a megelőző szabályzati pontokon.

7.1. Büntetőpontok

7.1.1. Minor büntetőpont

Minor büntetőpont adható kisebb esetekért, mint például, de nem kizárólagosan, meccs fájlok feltöltésének elmulasztása, nem megfelelő csapat információkért, nem időben való megjelenésért a meccsre. Minden minor büntetőpont 1%-kal (egy százalékkal) csökkenti a teljes megnyert nyereményét a csapatnak, vagy játékosnak a verseny során.

7.1.2. Major büntetőpont

Major büntetőpont adható nagyobb esetekért, szabályszegésért, mint például, de nem kizárólagosan. Az adminok szándékos megtevesztéséért, egy meccsen való nem megjelenésért és sokszoros szabályszegésért. Minden major büntetőpont 10%-kal (tíz százalékkal) csökkenti a teljes megnyert nyereményét a csapatnak, vagy játékosnak a verseny során.

7.1.3. Elrendelt büntetőpontok

A minor és major büntetőpontok nem zárják ki egymást és a liga adminisztrátorai az adott esetben megfelelően oszthatják ki azokat.

7.1.4. Liga bannok és büntetőpontok a MNEB-en kívül

Liga bannok és büntetőpontok a MNEB-en kívül nem érvényesek a MNEB-re, kivéve, ha azt csalásért adták. Más szabályszegések ringing/faking vagy inzultálás büntethető a szituációnak megfelelően.

7.2. Általános

7.2.1. Szabályváltozások

A liga szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, eltávolítsa vagy más módon módosítsa, további értesítés nélkül. A liga szervező fenntartja magának a jogot, hogy egyénileg elbírálja azokat az eseteket, amelyek nem kifejezetten támogatottak vagy szerepelnek részletesen a szabálykönyvben, vagy szélsőséges esetekben még a jelen szabályzat ellen is bírálják a fair play és a sportszerűség fenntartásának érdekében.

7.2.2. A szabályzat érvényessége

Ha a szabálykönyv valamelyik rendelkezése érvénytelen vagy megvalósíthatatlan részben vagy egészben, ez nem érinti a jelen szabálykönyv fennmaradó részének érvényességét. Az érvénytelen vagy nem kivitelezhető rendelkezés helyett megfelelő rendelkezést kell alkalmazni, amely legközelebb áll ahhoz a szándékhoz, amire a szabálykönyv értelmét és célját figyelembe véve szándékoztak volna.

7.2.3. Bizalmasság, titoktartás

Az óvások, support ticketek (segítségkérő jegyek), bármilyen beszélgetés a MNEB hivatalos személyeivel vagy adminisztrátorokkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja tiltott a MNEB szervezőinek beleegyezése nélkül.

Ennek a szabálynak a megszegése 1 minor büntetőpont kiosztásával büntethető.

7.2.4. Etikai kódex

Minden csapat és játékos beleegyezik abba, hogy megfelelő és tiszteletteljes módon viselkedjen más csapatok és játékosok felé. Illetve a közvetítők, adminisztrátorok és nézők felé. Bármilyen fajta zaklatásról azonnal szólni kell liga adminisztrátoroknak. A zaklatás magában foglalja, de nem korlátozódik a nemi identitásra és kifejezésre, az életkorra, a szexuális irányultságra, a fogyatékososságra, a fizikai megjelenésre, a testméretre, a fajra és a vallásra vonatkozó támadó állításokat vagy tevékenységeket.

A zaklatás olyan dolgokat is jelent, mint a nyilvános helyeken megjelenő szexuális képek, szándékos megfélemlítés, követés, fotózás vagy felvétellel való zaklatása, nem helyénvaló fizikai érintkezés és nem kívánt szexuális figyelem.

Ezek a korlátozások nem csak a csapatokra és a játékosokra vonatkoznak, hanem minden egyes, a liga egyik szakaszában részt vevő vagy jelenlévő személyre. Bárki, aki megszegi ezt a magatartási kódexet, büntethető, beleértve a kiutasítást és esetleg büntetőeljárást.

7.2.5. Saját játék közvetítése

A saját játék közvetítése osztályozó kupák alatt csak a MNEB által adott overlay használatával engedélyezett. Alapszakasztól kezdődően saját játék közvetítése sem engedélyezett.

7.2.6. Közvetítés

A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a meccsük közvetítését, illetve nem mondhatják meg, hogy miként legyen a mérkőzésük közvetítve.

Ha egy csapat vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését 1 major büntetőponttal büntethető és az adminisztrátorok eldönthetik, hogy a meccs újra játszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem.

7.2.7. Nick nevek

A nick nevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó ESL szabályzás érvényes.

Csoportköről kezdődően egy játékos ESL nickneve, játékiók neve és hivatalosan használt nicknevének a könnyebb azonosíthatóság jegyében mindhárom platformon meg kell egyeznie. Kismértékű eltérés engedélyezett.

7.2.8. Csapat név

A csapat név nem tartalmazhat egynél több szponzor nevet, illetve azt is csak termék megjelölés nélkül lehetséges.

7.2.9. Csapaton való változtatások

Bármilyen változtatás a csapaton csak az adminisztrátorok jóváhagyásával lehetséges.

Csapatnév, csapatlogó változtatás csak az alapszakasz előtt megrendezésre kerülő médianapig lehetséges.

7.2.10. Kezdő játékosok és csapatfelállítás

Az alapszakasz alatt a csapatok kötelesek a mérkőzések előtt 24 órával megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a meccs oldalon kell megtenni. Ha a 24 órán belül bármilyen változás történik, azonnal szólni kell az adminisztrátoroknak. Ezek elmulasztása büntetéshez vezethetnek.

A rájátszásban és a döntőben a csapatfelállítás leadásával kapcsolatos szabályzatot a 4.4 és 4.5-ös bekezdés és annak alpontjai határozzák meg.

7.2.11. Oldalválasztás

1-7. fordulóban a meccs oldalon bal oldalt szereplő csapat választhat oldalt először, 8-14. között a jobb oldali. Az oldalválasztást legkésőbb 24 órával a forduló kezdete előtt kell megtenni. Az a csapat amelyiknek jogában áll először választani köteles az adott mérkőzés ESL meccs adatlapján a komment szekcióban jelezni, hogy melyik oldalon kíván kezdeni.

Egy adott csapatból bármelyik játékos kommentelhet, a leadott választás végleges és nem írható felül.

A rájátszásban és a döntőben az oldalválasztással kapcsolatos szabályzatot a 4.4 és 4.5-ös szabályzat és annak alpontjai határozzák meg.

7.2.12. Játékos cserék, átigazolások

Új játékosok igazolására, cseréjére csak addig van lehetőség, amíg egy csapat nem kvalifikált az osztályozó kupa bármelyik állomásából az osztályozó kupa döntőjébe. A továbbjutás pillanatától a csapatnak kötelező ugyanazzal a játékoskerettel végigjátszani a szezon hátralévő összes szakaszát.

További csere/átigazolás akkor sem lehetséges, ha egy csapat az alapszakasztól kezdi meg a versenyzést, akkor előzetesen a szervezőség leadott kerettel szükséges végigjátszania a szezon hátralévő mérkőzéseit.

7.2.13. Csapat feloszlása, liga elhagyása

Ha egy csapat feloszlik a liga közben, vagy elhagyja a bajnokságot, akkor minden az ahhoz a szakaszhoz tartozó pénznyereményt azzal felad, így nem kapja azt meg.

Ha egy csapat kilép a ligából vagy diszkvalifikálják, akkor a következő szezonról is kaphatnak eltiltást a játékosok a helyzetnek megfelelően.

7.2.14. Screenshot készítése

Minden csapatnak kötelező screenshotot készítenie a játék végén a statisztikai oldalról, majd ezután azt fel kell tölteni a meccs oldalra.

Egy csapatból minimum egy játékosnak fel kell töltenie screenshotot. Amennyiben a forduló végétől számított 1 órán belül egyik csapat sem tölt fel screenshotot, abban az esetben mindkét csapat 1-1 minor büntetőpontot kap.

7.2.15. Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a ligát, vagy valamilyen módon kiesik, akkor az adminisztrátorok fenntartják a jogot a csapat pótlására. Ezt a következő sorrendiség alapján lehetséges:

- a) egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik csapatot invitálnak
- b) egy külön kvalifikációt rendeznek a hely kitöltésére
- c) nem pótolják a helyet egyéb okokból (idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

7.2.16. Pótló csapat

Ha megvan a kijelölt csapat, aki pótolni fogja a kiesőt, akkor fel lesznek keresve és egyeztetve lesz a csapattal, hogy részt akarnak venni a versenyen vagy sem. Ha kérést elutasítják, akkor más csapatok is felkeresésre kerülhetnek.

7.3. Meccs kezdés

7.3.1. Pontosság az alapszakasz alatt

Minden mérkőzésnek akkor kell elkezdődni, ahogyan az a meccs oldalon az időpont által jelölve van.

Minden játékosnak legkésőbb a meccsoldalon kiírt időpontig meg kell kell érkeznie a lobbiba. . Esetlegesen a megelőző meccs csúszása miatt ez az időpont változhat, ezt a meccs chatben az admin fogja definiálni.

Öt minor büntetőpontot kap a csapat, ha nem jelenik meg legkésőbb a meccs oldalon kiírt időponting.

Ezután minden megkezdett 5 perc után 1 minor büntetőpont adható, amíg 20 perc le nem telik. Ekkor a meccset a nem megjelenő csapatnak kötelező feladnia és (no-show) nem megjelentként lesz elkönyvelve a mérkőzés.

7.3.2. Nem megjelenés (no-show)

Amennyiben a csapat nem áll készen a kezdésre 20 perccel a meghatározott idő után, akkor nem megjelentként tekinthetünk a csapatra. Ebben az esetben az adminisztrátorok eldöntik, hogy a későbbiekben ezt a mérkőzést újra lehet játszani vagy alapértelmezett győzelmet kell ítélni az ellenfél csapatnak.

7.4. Meccs óvás

7.4.1. Definíció

Az óvás olyan problémák megoldására szolgál, amely egy mérkőzéssel kapcsolatos, vagy annak kimenetelével végeredményével kapcsolatos. Ilyen lehet a mérkőzés előtt időpontváltoztatás kérése, vagy a mérkőzés során rossz beállítások, egyéb meccs közbeni szabálytalanságok.

7.4.2. Meccs óvás szabályai

7.4.2.1. Határidő az óvásra

Legkésőbb 12 órával a mérkőzés menetrend szerinti kezdése után van lehetőség óvás nyitására.

7.4.2.2. Az óvás tartalma

Az óvásnak tartalmaznia kell, hogy miért lett az nyitva, illetve minden olyan információt, amit tudni kell az esettel kapcsolatban.

Egyszavas, nem kifejtett óvások elutasításra kerülhetnek. Például egy egyszerű „csalnak” nem tekinthető óvásnak.

7.4.2.3. Az óvásban lévő személyek

Az óvás során mindig csak egy játékos írhat, válaszolhat az óvásra csapatonként. Ennek megszegése akár 1 minor büntetőponttal is büntethető.

7.4.2.4. Az óvásban való viselkedés

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen nem az etikai kódex szerinti viselkedés. Ennek figyelmen kívül hagyása büntető pontokhoz vezethetnek.

7.5. Meccs mozgatás, időpontváltoztatás az alapszakaszban

Az alapszakaszban 2 lehetősége van egy csapatnak meccs mozgatásra, ekkor is csak az alábbiak figyelembevételével:

- Abban az esetben is elhasznál a kezdeményező csapat egy lehetőséget, ha mindkét fél beleegyezik.
- Az adott fordulón belül vagy a következő forduló játéknapján lévő meccsekkel lehetséges cserélni időpontokat, figyelembe véve, hogy a mozgatott mérkőzések előtt 72 órával meg kell lennie a változtatásnak. Így fontos, hogy úgy kell óvást nyitni a mérkőzéshez, hogy megvan a

cserélt mérkőzés és az összes féllal le van az egyeztetve. Tehát az óvásnak tartalmaznia kell a cserélni kívánt mérkőzés linkjét is.

- Ha egy csapat a 72 órás határidőn túl jelenti be, hogy nem tud játszani az adott mérkőzésen, úgy a csapat 1 major büntetőponttal büntethető. Ezután az admin csapat eldönti, hogy lehetséges máskor lejátszani a meccset, vagy nem megjelentként(no-show) könyvelik el a mérkőzést.

7.6. Elérhetőség

Minden csapatnak a kijelölt kapcsolattartójának 24 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a MNEB média partnereinek. Az MNEB hivatalos médiapartnere az Esport1.hu

8. Büntetőpontok

Általánosságban egy csapat/játékos maximum hat büntetőpontot kaphat egy mérkőzésen, egészen amíg egy egyedi szabálysértése magasabb büntetést érdemel. Egy csapat szabálysértésenként egyszer kaphat büntetést, a játékosok számától függetlenül. Amikor egy játékos/csapat több ponton szegi meg a szabályt, a büntetőpontokat egyben kapják meg.

A fegyelmi ügyekben az ESL játékszabályzatokon túl A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata érvényes.

Szabályszegés	Büntetőpontok mértéke
Általános	
Nem regisztrált játékos	Játékos: 3 Csapat: 3
Eltiltott játékos	Játékos: 6 Csapat: 6
Nem regisztrált játékos	Játékos: 2 Csapat: 2
Játékfiók megosztása másik játékosal	Játékos: 2-4 Csapat: 2-4
Több/Hamis játékfiók	(1) Figyelmeztetés (2) Játékos: 1-3
Mérkőzés bizonyítékkal kapcsolatos	
Screenshot meghamisítása	Játékos: 3 Csapat: 3
Mérkőzéssel kapcsolatos	
Nem jelent meg mérkőzésen	Játékos: 3 Csapat: 3
Mérkőzés vége előtti kilépés	Csapat: 3
Beugró / Hamis játékos	Játékos: 6 Csapat: 6
Közvetítéssel kapcsolatos	
POV közvetítés késleltetés nélkül	(1) Figyelmeztetés (2) Játékos: 1-3
Külső segítség mérkőzés közben	(1) Figyelmeztetés (2) Játékos: 1-3
Játékbeli szabályok	
Sértegetés	Súlyosságtól függ
Szünet funkcióval való visszaéles	(1) Figyelmeztetés (2) Játékos: 1-3
Mérkőzés feladása	Játékos: 4 Csapat: 4
ESL oldalán történő szándékos tevékenység	

Admin megtevesztése	Játékos: 2-4 Csapat: 2-4
Ország/nemzetiség meghamisítása	(1) Figyelmeztetés (2) Játékos: 1-3
Hamis eredmény leadása	Játékos: 4 Csapat: 4
Hamis mérkőzéssel kapcsolatos bizonyíték feltöltése	Játékos: 6 Csapat: 6
Mérkőzés eredményének megbeszélése (matchfix)	Játékos: 6 Csapat: 6
Csalás (külső programmal)	Játékos: 12 Csapat: 6